

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

1. Latar Belakang Masalah

Usia dini atau pra sekolah merupakan usia yang efektif untuk mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki anak-anak. Upaya pengembangan ini dapat dilakukan berbagai cara termasuk melalui permainan berhitung. Permainan berhitung di TK tidak hanya terkait dengan kemampuan kognitif saja, tetapi juga kesiapan mental sosial dan emosional, karena itu dalam pelaksanaannya harus dilakukan secara menarik, bervariasi dan menyenangkan.

Permainan berhitung awal merupakan ketrampilan anak diperlukan untuk menumbuh kembangkan dalam kehidupan sehari-hari, terutama bilangan yang merupakan dasar bagi pengembangan kemampuan matematika maupun kesiapan untuk mengikuti pendidikan dasar.

Pendidikan di TK adalah pendidikan pra sekolah yang berorientasi pada pendekatan yang berupa permainan. Maka dalam metode pelaksanaan pembelajaran proses belajar mengajar dilakukan melalui prinsip-prinsip bermain sambil belajar atau belajar seraya bermain (Pedoman Pembelajaran di TK Kurikulum Nasional 2004).

Berdasarkan pengamatan dari penulis diketahui banyak anak-anak yang mendapatkan nilai dalam berhitung rendah sebelum menggunakan metode permainan Kartu Angka. Mencermati kenyataan tersebut dapat dikatakan bahwa pembelajaran hitung awal belum menunjukkan hasil yang menggembirakan, demikian pula yang terjadi pada anak kelompok B di TK Pertiwi Krajan I Jatinom Klaten tahun ajaran 2012/2013. Semester I, dari 14 anak yang mampu menghitung baru 5 anak.

Rendahnya tingkat pembelajaran berhitung tersebut disebabkan oleh beberapa faktor, yaitu strategi pembelajaran kurang tepat, fasilitas sumber pembelajaran yang kurang lengkap dan alat peraga yang kurang tepat. Salah satu upaya yang dapat ditempuh oleh guru dalam meningkatkan berhitung awal adalah dengan menggunakan media.

Pengertian media adalah sarana fisik untuk menyampaikan isi atau materi pembelajaran, seperti buku, film, video dan slide (Briggs:1997) dalam Eliyawati (2005:45). Berkaitan dengan media anak usia dini, maka pengertian media adalah segala komponen berupa alat fisik yang dapat memotivasi anak dan merangsang minat belajar anak untuk tujuan meningkatkan aspek-aspek perkembangan anak usia dini. Adapun aspek-aspek yang dapat dikembangkan adalah aspek nilai agama moral, fisik motorik (kasar/halus), kognitif, bahasa dan sosial emosi.

Peningkatan kemampuan berhitung awal perlu dilaksanakan karena didasarkan pada alasan bahwa berhitung awal merupakan aspek

pengembangan pokok disekolah dan memiliki peranan penting dalam membekali keterampilan mengenal konsep bilangan, lambang bilangan dan berhitung pada anak. Peningkatan kemampuan berhitung awal dapat dilakukan dengan menggunakan media.

Berdasarkan uraian diatas untuk mengatasi kesulitan-kesulitan tersebut yaitu dengan menggunakan kegiatan-kegiatan permainan kartu angka. Dengan kegiatan permainan kartu angka dapat digunakan sebagai langkah penigkatan konsentrasi anak dalam menentukan ide-ide, mengemukakan pendapat secara sederhana, keterampilan berbahasa, nilai atau sikap, emosi atau perasaan daya cipta dan daya fikir. Melalui kartu angka dan gambar dapat digunakan sebagai penanaman akhlaq atau nilai-nilai mulia, budi pekerti dan penanaman kecintaan kepada Tuhan Yang Maha Esa sehingga menjadi multi guna.

Melihat adanya realita dan pemikiran perlunya tindakan-tindakan tersebut mendorong dilakukannya suatu penelitian tentang “Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Awal Melalui Metode Permainan Kartu Angka Kelompok B di TK Pertiwi Krajan I Jatinom Klaten Tahun Ajaran 2012/2013.”

2. Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini efektif, terarah dan dapat dikaji lebih mendalam maka diperlukan pembatasan masalah. Adapun pembatasan masalah yang

dikaji dalam penelitian ini adalah masalah yang diteliti terbatas pada metode permainan kartu angka untuk meningkatkan kemampuan berhitung awal pada anak kelompok B di TK Pertiwi Krajan I Jatinom Klaten Tahun Ajaran 2012/2013.

B. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah peneliti kemukakan diatas maka dapat disusun perumusan masalah sebagai berikut :

“Apakah melalui Metode permainan Kartu Angka dapat Meningkatkan Kemampuan Berhitung Awal pada Anak Kelompok B di TK Pertiwi Krajan I Jatinom Klaten Tahun Ajaran 2012/2013?”

C. Tujuan Masalah

Tujuan yang ingin dicapai oleh peneliti, yaitu:

1. Tujuan Umum

Secara umum penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan Berhitung Awal pada anak di TK Pertiwi Krajan I Jatinom Klaten.

2. Tujuan Khusus

Meningkatkan kemampuan berhitung awal melalui metode kartu angka pada anak kelompok B TK Pertiwi Krajan I.

D. Manfaat Penelitian

Kondisi yang di idealkan berdasarkan tujuan penelitian yang hendak dicapai maka penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat atau kegunaan dalam pendidikan anak usia dini adapun manfaatnya penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian dilakukan untuk mendukung teori yang lama, karena penelitian berpendapat bahwa teori ini membantu anak dalam pembelajaran melalui permainan kartu angka.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Guru dapat mengetahui perkembangan kemampuan permainan kartu angka pada anak dan guru dapat mengetahui sejauh mana kreatifitas anak dalam meningkatkan kemampuan permainan kartu angka.

b. Bagi Anak

Dapat meningkatkan kemampuan berhitung awal melalui permainan kartu angka.

c. Bagi Sekolah

Dapat dijadikan dasar bagi sekolah dalam pemilihan pendekatan pembelajaran yang sesuai.